Инструментарий для случайных сцен в Потоке

Источник: Galaxy Exploration Manual pg. 146

Когда звездолет проходит через Поток, существует вероятность того, что экипаж может случайно столкнуться с чем-то, что было извлечено с другого плана (Основная книга правил 291). Вы можете изучить таблицу ниже, чтобы точно определить, какой может быть эта встреча, которая, возможно, приведет к захватывающим приключениям, нарушающим монотонность космических путешествий на большие расстояния.

Случайные сцены в Потоке

D%	Описание
1	Ничего. Безжизненная пустота, пустая тропа, на которой нет ни малейшего намека на реальность. Нет никаких других кораблей, никаких планарных пузырей и никаких признаков того, что какой-либо другой путь, проложенный через Поток, проходил здесь раньше.
2–6	Путь корабля пересекается с Аллювионом (Мёртвые солнца. Разрушенные облака. AP 4 *примечание переводчика*) божественным царством Триединого и метафорическим центром Потока.
7–10	Paraforans или paraforan fragments (Alien Archive 3) собираются вокруг корабля, следуя и выжидая момента, чтобы напитаться энергией Потокового ускорителя, когда он прыгнет на Материальный план. Paraforans, непреднамеренно увлекаемые Потоковым прыжком, дезориентированы и, если их затащить внутрь звездолета, могут стать жестокими в своем отчаянном желании сбежать.
11–12	Персонажи Игроков получают сигнал бедствия с корабля, подвергшегося атаке гараггакалов (Alien Archive 2 или Мёртвые солнца. Инцидент на станции "Авессалом" *примечание переводчика*). Экипаж корабля в отчаянии и считает, что их смерть неизбежна.
13–14	Неисправность с Потоковым ускорителем приводит к беспорядку с тремя до 30 riftis (Adventure Path 13). Крошечные протеаны причиняют вред и хаос на корабле, пока не исчезнут через 1d100 часов.
15–16	Прыжок другого корабля затащил ома (Инопланетный архив стр. 70) в Поток, и с тех пор он застрял на мели. На борту ома находится один пассажир, кроме него, еще один заблудившийся путешественник, которого он нашел плывущим в одиночестве.
17	Time eaters (Alien Archive 3) проскальзывают на борт корабля и заманивают его экипаж в ловушку во временной петле, заставляя их повторять ту же 10-минутную последовательность, пока они не смогут обнаружить и победить временных безбилетников.
18	Появляется Drift architect (Alien Archive 3) и начинает деконструировать ближайшую материю (либо планарный пузырь, существо, либо сам звездолет) для встраивания в Поток. Кроме того, вы можете снова выполнить бросок, игнорируя дополнительные результаты 18, чтобы определить сценарий, в котором появляется Drift architect.
19–20	Отключенный корабль, плывущий по Потоку, пересекает маршрут Персонажей Игроков. На борту корабля нет признаков жизни, и он не отвечает на сообщения. Экипаж корабля давным-давно погиб в Потоке и восстал Потоковыми умертвиями (Alien Archive 3 или Мёртвые солнца. Инцидент на станции "Авессалом" *примечание переводчика*), обреченный навсегда переживать тот день, когда они умерли.
21–24	Teleliths (Alien Archive 3) прячутся среди обломков и миниатюрных планарных пузырей, поджидая, когда можно будет устроить засаду на проходящие мимо звездолеты. Они нападают на все проплывающие корабли, пожирая тех, кого они побеждают. Пластмассы и другие ненужные предметы от их предыдущих убийств плавают поблизости.
25–26	Colour out of space (Alien Archive 2) входит в корабль и начинает питаться Потоковыми ускорителями, замедляя судно и, возможно, полностью останавливая его.
27–28	Ковен из трех пустотных карг (Инопланетный Архив стр. 78) вошли в Поток много лет назад в технопланарном паломничестве за знаниями и магией. Без собственного корабля у ковена нет возможности вернуться на Материальный план.
29–30	Скучающий астерай (Инопланетный Архив стр. 12) следует за кораблем Персонажей Игроков. Неспособная найти другой источник развлечений в Потоке, капризная фея создает бесконечные проблемы для Персонажей Игроков всякий раз, когда существо испытывает потребность в развлечениях.
31	Пути Персонажей Игроков пересекаются с огромной plasma ooze (Alien Archive 2) размером с маленькое солнце. Множество спутников АбадарКорп вращаются вокруг жижи, изучая ее необычные свойства в надежде извлечь выгоду из любых открытий, но они вот-вот будут поглощены постоянно растущей жижей.
32	Сломанные врата (Мёртвые солнца. Разрушенные облака. AP 4 *примечание переводчика*), аномальный шторм необработанной тайной магии, сосредоточенный на Потоковом Маяке, виднеется впереди корабля. Сломанные Врата были результатом катастрофического ритуала, предназначенного для создания магических врат между Потоком и Материальным Планом.
33–34	Геспер (Инопланетный Архив стр. 24) заходит на борт звездолета и начинает соединяться с реактором корабля (или другим основным источником питания), вызывая странные, но (по крайней мере, на начальном этапе) неопасные ошибки, сбои и неисправности.

Случайные сцены в Потоке (Продолжение)

D%	Описание
35–36	Игроки получают старый сигнал бедствия от отключившегося звездолета, плывущего по Потоку. Стая акат (Alien Archive 2 или Мёртвые солнца. Инцидент на станции "Авессалом" *примечание переводчика*) поднялась на борт корабля до того, как он прыгнул в гиперпространство, и экипаж умер от пустотной смерти.
37–40	Персонажи Игроков проходят через уменьшающийся планарный пузырь, населенный покинутыми (Инопланетный Архив стр.76).
41	Персонажи Игроков проходят через стабильный пузырь с Материального плана, обнаруживая, что это логово void dragon (Alien Archive 2). Внутри дракон хранит множество разбитых звездолетов.
42	Time dragon (Alien Archive 2) перемещается по Потоку, гарантируя, что любые временные различия активных планарных пузырей не будут использованы во вред.
43–44	Solar wisp (Alien Archive 2) прикрепился к медленно движущемуся планарному пузырю, плывущему по Потоку в поисках полезных ископаемых, которыми можно питаться.
45	Персонажи Игроков сталкиваются с "Концом горизонта", звездолетом класса "исследователь", экипажем которого являются люди, каждый из которых утверждает, что является смертным аватаром Вейдана. Команда путешествует по Потоку в поисках новых впечатлений, чего-то, что, как они надеются - или даже требуют - предложат Персонажи Игроков.
46	Персонажи Игроков сталкиваются с Флотилией Пожирателя (Мёртвые солнца. Разрушенные облака. AP 4 *примечание переводчика*) , огромной коллекцией звездолетов в Потоке, служащих как флотом, так и крепостью для Культа Пожирателя.
47–50	Маршрут Персонажей Игроков проходит через полосы штиля (Мёртвые солнца. Разрушенные облака. AP 4 *примечание переводчика*), карманы Потока, где не работает никакая технология. Размеры этих полос сильно различаются—некоторым требуется всего пара минут, чтобы импульс корабля пронес его, в то время как другие, более длинные участки невероятно опасны, так как целые экипажи погибают без систем жизнеобеспечения своих кораблей.
51–52	Туманный пузырь с Эфирного Плана выбрасывает души в Поток. Некоторые из духов—мстительные призраки-их эмоции слишком сильно привязаны к Материальному Плану, чтобы они могли пройти дальше. Однако ни одна из этих потерянных душ не доберется до Костяного Двора.
53–54	Планарный пузырь из Первого мира выходит за свои пределы в остальную часть Потока, увеличиваясь вместо того, чтобы уменьшаться. Гигантские, цветущие корни деревьев просачиваются в пустоту, захватывая ближайшие астероиды или другой пространственный мусор. Gremlins (Alien Archive 3) и другие феи причиняют вред тем, кто приближается к пузырю или входит в него.
55–56	Пустотные язвы (Adventure Path 12 оригинальное название voidboils *прим. переводчика*) покрывают поверхность планарного пузыря из Теневого плана, темного шара, который поглощает свет проходящих звездолетов. Язвы разбрызгивают темные разряды призрачной энергии в окружающее пространство, покрывая проходящие корабли быстро рассеивающимся инеем, хотя существа внутри могут пострадать от холода.
57–58	Планарные пузыри с планов Положительной и Отрицательной Энергии соединились. Они заперты в нестабильном цикле создания и уничтожения друг друга, привлекая внимание нескольких equinoxians (Alien Archive 3).
59–60	Персонажи Игроков сталкиваются с планарным пузырём с Плана воздуха, который содержит пригодный для дыхания воздух, гостеприимную атмосферу и субъективно направленную гравитацию; все, что находится внутри пузыря, может летать само по себе, изменив свою концепцию “вниз”. Звездолеты, входящие в пузырь, могут пострадать из-за быстрого изменения гравитации и атмосферы.
61–62	Планарный пузырь с Плана Земли, огромный, похожий на астероид кусок планового материала, плывёт на пути Персонажей Игроков. Туннели и шахты создают проходимый путь через в остальном твердый пузырь элементальной земли. Жилы драгоценных металлов и сверкающие наросты кристаллов можно найти внутри, в дополнение к популяции элементалей земли (Инопланетный Архив стр. 122). Избегание скал может увеличить время в пути Персонажей Игроков, в то время как навигация по туннелям астероида требует опытного пилота.
63–64	Персонажи Игроков сталкиваются с планарным пузырем из Плана Огня, в котором обитает efreeti (Adventure Path 13), а слуги azer (Adventure Path 13) работают над постройкой звездолета из металлолома, который плавал в их пузыре. Efreeti исполнит одно желание любому смертному, который сможет вернуть ее в Латунный Город.
65–66	Планарный пузырь с Плана Воды заключает в себе огромное количество воды, плавающей в Потоке, очень похожей на гигантский аквариум. Внутренняя часть пузыря имеет субъективную направленную гравитацию и содержит множество представителей водной фауны. Любое судно, проходящее через пузырь, должно компенсировать повышенное давление на корпус.
67–68	Планарный пузырь с Астрального плана содержит серебряный шквал, шторм, созданный из жестоких мыслей и конкурирующих идей. Шквал пронзительно кричит по корабельной связи, и его психическая болтовня может привести к замешательству или повреждению психики. Те, кто не совладал с собой, начинают спорить во все горло, пока шквал не утихнет.

Случайные сцены в Потоке (Продолжение)

D%	Описание
69–70	Большой планарный пузырь из Мальстрёма раскололся на бесчисленные пузырьки меньшего размера, которые медленно уплывают и вторгаются в части других планов, угрожая проникнуть в эти пузырьки и загрязнить их нестабильными планарными чертами Мальстрёма.
71–72	Планарный пузырь, содержащий кусок Шпиля, украденного с Костяного Двора, плывет по Потоку.
73–74	Планарный пузырь Стержня содержит расколотый городской район, многие из его зданий украшены символами какого-то давно забытого бога.
75–76	Планарный пузырь с Небес, известный как Оплот (Мёртвые солнца. Разрушенные облака. AP 4 *прим. переводчика*), огромный, поросший травой холм, который плывет в пустоте, светится мягким светом. Одинокий обитатель Оплота, архонт, сидящий на вершине холма, приветствует добрых существ, предлагая им отдохнуть в миниатюризированном верхнем планарном царстве.
77–78	Персонажи Игроков сталкиваются с планарным пузырем из Нирваны, из которого пара барахиев (Инопланетный Архив стр. 8) выполняют свою миссию по защите невинных существ, попавших в Поток.
79–80	Планарный пузырь из Элизиума состоит из огромной горы, окруженной яркими, сияющими изумрудными полями, а азаты, занесенные в Поток, играют прекрасную музыку. Tritidairs (Alien Archive 2) могут покинуть пузырь в своей форме звездного света, но они не могут покинуть Поток.
81–82	Горстка ссорящихся демонов обитает в пузыре Бездны. Надменный pluprex demon (Alien Archive 2) объявил пузырь своим собственным новым слоем Бездны, а себя Повелителем Демонов, который правит им.
83–84	Черные, гноящиеся воды реки Стикс прорезали темный планарный пузырь из Абаддона, Вечного Затмения, стекая с края в бесконечный Поток.
85–86	Персонажи Игроков сталкиваются с Железным Шпилем (Мёртвые солнца. Разрушенные облака. AP 4 *прим. переводчика*), дьявольским собором, вытащенным из Ада в Поток. Отряды дьяволов взяли под контроль планарный пузырь, защищая территорию, не позволяя никому другому войти и даже агрессивно нападая на тех, кто проходит поблизости.
87–88	Пузырь из Измерения Снов содержит ожившие сны и аватары снов спящих смертных, которые, возможно, никогда не проснутся, пойманные в ловушку сна, украденного Потоком.
89–90	Персонажи Игроков сталкиваются с извилистым планарным пузырем в форме лемниската из Измерения Времени с time dimensional (Alien Archive 3), готовым напасть из засады на любого, кто приблизится.
91–92	Небольшая популяция ми-го (Alien Archive 2) влачит существование в планарном пузыре, содержащем частичный фрагмент неизвестной Луны.
93–94	Обычный планарный пузырь содержит кусок земного мира на Материальном плане, населенный мирными, травоядными животными. Возможно, со временем какая-нибудь подсказка, скрытая внутри пузыря, сможет рассказать больше о мире.
95–96	Персонажи Игроков сталкиваются с двумя планарными пузырями, столкнувшимися некоторое время назад в недавнем прошлом. В образовавшейся массе разрозненные гравитационные, пространственные или концептуальные реальности сошлись друг с другом, образуя уникальную среду.
97–98	Триада iridia spectra (Alien Archive 3) связывается с Персонажами Игроков через блок связи их корабля. Они могут расспросить о путешествии Персонажей Игроков, предложить помощь в любом необходимом ремонте, скорректировать их курс или попросить помощи у персонажей в распространении гиперпространственных технологий по всей галактике.
99	Могущественное и хищное потустороннее существо нападает на Персонажей Игроков и быстро доказывает, что они не в состоянии победить. Как только ситуация становится ужасной, появляется aspecna spectra (Alien Archive 3), переходящий в гиперпространство, и спасает положение. Если Персонажи Игроков потеряны или нуждаются в помощи при выходе из Потока, aspecna предлагает сопроводить их до места назначения.
100	Сделайте два броска по этой таблице, игнорируя любые дополнительные результаты 1 или 100.

Open Game License OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. The Archives of Nethys. Copyright 2010, Blake Davis.

Starfinder Core Rulebook © 2017, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Amanda Hamon Kunz, Jason Keeley, Robert G. McCreary, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter, with Alexander Augunas, Judy Bauer, John Compton, Adam Daigle, Crystal Frasier, Lissa Guillet, Thurston Hillman, Erik Mona, Mark Moreland, Jessica Price, F. Wesley Schneider, Amber E. Scott, and Josh Vogt.

Starfinder Galaxy Exploration Manual © 2021, Paizo Inc.; Authors: Kate Baker, Jessica Catalan, John Compton, John Curtin, Alexi Greer, Sasha Laranoa Harving, Joan Hong, Jason Keeley, Chris Lambertz, Robert G. McCreary, Andrew Mullen, Adrian Ng, Emily Parks, Joe Pasini, Samantha Phelan, Stephen Radney-MacFarland, Mikhail Rekun, Jessica Redekop, James Rodehaver, Simone D. Sallé, Shahreena Shahrani, Chris S. Sims, Abigail Slater, Kendra Leigh Speedling, and Jason Tondro.